

《前线任务2089疯狂的边界》 经典系列作手机作品NDS强化登场

SQUARE ENIX在2月12日发布, 该社将在NDS上推出一部新的《前线任务》作品, 是移植自《前线任务》手机版系列作的仿真角色扮演游戏, 游戏的名称是《前线任务2089疯狂的边界》(FRONT MISSION 2089 Border of Madness)。

《前线任务2089 疯狂的边界》是以近未来为背景的《前线任务》系列作, 改编自手机版同名作品, 并针对NDS加以强化, 包括新增事件插画、画面重新绘制等, 并采用更便利的触摸操作。游戏以初代《前线任务》1年之前的2089年, 也就是第2次哈雷彗星纷争前夕的哈雷彗星岛为背景, 玩家将扮演O.C.U. 佣兵部队代号风暴(Storm)的男主角, 为了深入追查O.C.U. 与U.S.N. 两大势力对峙下剑拔弩张的边境所发生的佣兵离奇失踪事件, 而与部队同伴并肩作战。NDS《前线任务2089 疯狂的边界》发售日与售价未定。



《北斗神拳》本周登场 网页试玩版未发先行

由Spike制作的NDS动作(?)游戏《北斗神拳~北斗神拳传承者之道~(北斗の拳~北斗神拳传承者之道~)》, 在游戏即将发售时, 官方网站放出了Flash网页试玩版, 供玩家体验。

《北斗神拳~北斗神拳传承者之道~》改编自1983年推出的老牌经典漫画作品《北斗神拳》, 以动态画格、语音演出与交互式操作等方式, 来呈现漫画原作的经典内容。游戏收录原作共22话的故事, 包含拳王拉欧归天在内的众多经典场面,

以剧情与战斗交替的方式呈现。战斗时将通过NDS触控功能来重现点穴杀人的北斗神拳绝招, 玩家只要按照画面指示, 用笔点击、摩擦、画线、画圆……等方式, 即可随着剧情施展各式绝招。

除了主角健一郎的本篇故事之外, 游戏中还收录了包括南斗水鸟拳雷伊与拳王拉欧的故事, 以及益智问答模式“北斗百裂问”与联机对战模式“点穴对战”等不同的玩法, 并可通过挑战游戏来提升“传承者等级”, 借以开启角色图鉴、名台词卡等丰富内容。

本次官方网站所释出的Flash网页试玩版分为指导篇与实践篇两部分。指导篇中将教导玩家



↑这个游戏勾起了许多爱好北斗神拳的玩家们的兴趣, 玩起来也极其简单。

操作“摩擦动作”、“画线动作”与“点击动作”等3种主要战斗操作; 实践篇则是提供第2话“Southern Cross!!”部分片段的试玩, 体验施展北斗柔破斩的战斗场面。

NDS《北斗神拳~北斗神拳传承者之道~》预定2月14日推出, 定价5040日元, 首批将提供收录拉欧爱马“黑王”嘶吼声的“黑王之嘶”有声钥匙圈作为购入特典。

到了战场从手机上转！



曾经在手机上描绘的

驾驶泛用型机动兵器WAP进行战斗的模拟RPG《前线任务》系列。不仅泛用型机动兵器WAP的身体大部分都可以进行装卸和替换，而且故事所描绘的有如战争历史剧般的剧情都令无数玩家对本系列作品无比着迷。系列作品手机版《前线任务2089》已经决定移植到NDS上。这次为大家带来的是NDS版游戏的大量相关情报。



犹如历史剧般的模拟RPG！

→仿佛战争剧一样的气氛，看着悲惨的气氛。



原本只能在手机上进行游戏的《前线任务2089》，现在在NDS上的玩家也可以享受到其中的乐趣了。



FRONT MISSION 2089
Border of Madness

2089年4月20日发售 第1作~第4作~第5作~



NDS	Square Enix	发售日未定
	SRPG	1人/价格未定
前线任务2089 疯狂边界		容量未知

拥有13年历史的《前线任务》系列

95年《前线任务》系列在SFC上发售了它的第一款游戏。主人公们操纵泛用型机动兵器进行战斗，由充满魅力的角色们描绘出宏大的战争历史剧，一经发售就获得了很高的人气。之后该系列的作品在多款游戏机上都进行过发售。本系列作品的最大特点就是游戏世界观和历史的设定在所有作品中几乎都是一致的，因此老的玩家可以很容易就投入新的游戏中，而新的玩家也可以享受到本系列作品的宏大历史。

开发人员的访谈内容

坂本幸一郎

土田俊郎



制作人

总制作人

NDS版《前线任务1st》的制作人。本次新作中的《前线任务2089 疯狂边界》是其作为监督的第二部作品。

从《前线任务》系列的第一作就一直参与开发。并监督制作了Wii上发售的《小国王和约定的国家FFCC》。

——将手机版的《前线任务2089》（以下简称《2089》）移植到NDS上，这个决定的原委和具体经过是什么呢？

坂本幸一郎（以下简称坂本）首先要从原来制作手机版游戏的理由开始说起，本来想让玩家都可以玩到这款游戏名为《前线任务》的游戏。我们想把它制作成多种版本效果肯定会很好，所以开始开发制作手机版。

——原来是这样，应该说是成功了吧？

坂本 手机版的确可以说是成功了，但是也有和最初设想稍微不太一样的地方。从对玩家的调查中可以看到，也有很多人几乎从来不在手机上玩游戏。但是因为本作融入了《前线任务》系列的世界观设定，所以很多人也说出了“很想玩一玩”这样的话。我们也想让玩家体验到不同的游戏方式，于是将游戏移植到了NDS上。

——移植之后的画面产生了相当大的变化啊。

坂本 我们想让玩过手机版的玩家可以再重新体验一下2089年的故事，也想让没有玩过的人们可以享受到游戏的乐趣。因此把游戏的画面几乎全部改变了，可以说是变成了一个全新的游戏。在改变画面时候我曾和土田商量过“改变成这种程

战争故事在NDS上重生了!

story



游戏的舞台是位于太平洋的哈夫曼岛。这个岛因为O.C.U.和U.N.S.两个大国势力的竞争而划分为两部分。2089年,在规模庞大的战争结束19年之后,在岛的国境线上频繁发生小的武装冲突,于是开始有传言说O.C.U.和U.N.S.会再次爆发战争。而这两个国家也像是为了证实这个传言是真的,分别开始增强自己的兵力,为了国境警戒任务也在不断地雇佣士兵。

而担任国境警戒任务的一部分雇佣兵却突然行踪不明,如果是死去的话,大家却又找不到佣兵的遗体。岛上开始不断发生不可思议的事件。

士兵到底是逃走还是假装死亡,岛上开始不断出现各种各样的猜测,而新的一批佣兵也准备要送到这个岛上了。



主人公
暴风
storm

再不
平凡
的过去!
想起了自己

本作的主人公,O.C.U.佣兵团WAP的驾驶员。作为WAP的驾驶员,不仅要求驾驶技术高超而且格斗战和近距离攻击全部都要一流水平。本作的主人公对于和军事没有关系的消息完全不关心。



ストーム:
オールドアイ、傷兵とは死に方を
選べる職業ではない。

↑作为队长,暴风好像是性格沉默的青年。



…私には欠陥がある。
レインは前の隊の帰郷者だ。
彼女を隊長にした方がよいと思うが。

↑暴风到底隐藏着什么样的过去呢?

伙伴之间也有各自的过去!?

度可以吗?”(笑)。

——可以看出坂本先生和土田先生都非常的认真啊。

土田俊郎(以下简称**土田**)的确是这样的,因为坐得非常近所以我们经常一起商量。我从来没有那种沉重的压力,说一定要把本作制作成具有《前线任务》感觉的作品,相反我还说出“多一点变化会更好吧”这样的话。

——是这样啊。看来是参与了对游戏的改编啊。

坂本的确是参与了游戏的改编。当初制作手机版的时候,关于游戏制作的情况一个月中起码要向外公布3次,所以对大家来说游戏的制作完全没有任何秘密。但是在制作NDS版的时候,游戏到底何时能全部制作完成,给大家留下了很大的悬念。与制作手机版时不同,制作NDS版在开发的过程中曾经重新制作过。因为任天堂开始曾经说过游戏不要有大的改动,但是中途又变卦了,说为了让这款游戏更加有趣可以进行改编。

——土田先生对于这次改编的作品有什么可以告诉



大家的吗?

土田在《2089》开始最初的企划时,大家就讨论过要采用什么样的游戏世界观。为了使本作能和整个系列的作品有整体感,最后还是采用延续《前线任务1st》(以下简称《1st》)中的世界。

从画面到设定都发生了改变!

将手机版移植NDS上的过程中,本作的各个部分都进行了一些改动,不仅游戏画面全部重绘,而且剧情上也进行了改编,还有人物设定的变更等等。在此向大家介绍与手机版游戏不同的部分内容。

NDS版的独特之处 丰富的故事画面 波澜壮阔的战争历史剧

在《前线任务2089 疯狂边界》中,在各地都有可能插入各种事件相关的CG画面,质量还是不错的。



雨 rain

曾经所属的部队已经被敌人消灭。作为暴风小队的副官,其认真严格的性格曾让行为恶劣的队员们吃尽苦头。酒量极好。

暗中活跃的黑色部队和佣兵也没有知道真相的权利吧

上画



レイン：私はストーム隊長をサポートして行きます。

← 瞳和冠军作为暴风的伙伴,出现了有关他俩的画面。到底发生了什么事情呢……



を重しにして居たようです。前の隊でもムードメーカー的な主でした。

↑ 熟知队员们的脾气秉性,是个完全可以信赖的副官。

新要素的追加和操作性的改变

——本作追加了哪些和手机版不同的新要素?

坂本 在玩游戏的时候请大家一定要注意战斗的全新系统。在这次公开的画面中,所看到的神秘画面请大家自己想像吧(笑)。大家可以享受到与《1st》不同感觉的战斗乐趣。真正玩到游戏,见到游戏画面的时候,大家就会明白其实用触笔操作人物进行战斗是非常简单的。开发人员分析了前作的种种不足之处,把本作改进为不仅在城市里而且在战斗中,十字键和触笔都是可以分开使用的,这样就可以更方便玩家进行游戏了。因为对前作的不足之处进行了调整,所以在本作中无论使用哪种操作方法,都可以让玩家享受到畅快淋漓的战斗。除此以外

没有装备的各部分零件不仅会详细列表,还可以在商店中出售。本作各方面都追求细节的系统使游戏整体更加完美。



黑色的部队,什么什么啊,用兵知道真相的饿什么



瞳

Oddeye

左右瞳孔的颜色不一样,拥有奇特眼睛的女子。暴风小队的队员,擅长远距离攻击的WAP驾驶员,不仅驾驶和射击技术造诣颇深,身手也相当了得。性格开朗,无论和谁都可以成为朋友。



オッドアイ：ういっも、半官人の技前があるんですか？

《前线任务》系列的未来

——游戏中的对战要素这次依然被保留了吗？

坂本 如果在《1st》中喜欢进行对战游戏的玩家，这次真是十分抱歉，因为容量的问题所以把对战的要素给去掉了。这次大家可以体验到纯粹的对话乐趣，本作向增加对话内容这个方向做了很大的努力。

——游戏的容量大约是多少呢？

坂本 本作的容量是《1st》的2倍左右，因为在游戏过程中玩家会选择不同的选项，所以只玩

一周目的话是无法玩完整个游戏的。

——那么最后请给我们谈谈《前线任务》系列今后会有怎样的发展吧。

土田 我们还打算要继续做下去。像这次将手机版的游戏移植到了NDS上，不仅得到了吸引新玩家的机会，而且对于想看到全新《前线任务》的玩家来说，制作出这样一款游戏是件值得高兴的事情。在本作中要表现出“战场”的感觉，让大家可以完全投入其中，对于我们来说也是一次挑战。我们今后想不拘束于任何形式，制作出各式各样的《前线任务》。

传说曾经是世界格斗冠军，暴风小队的队员之一。即使使用WAP也喜欢格斗战，开朗率直，决不服输的性格，只要有时间就会进行地狱般的严酷训练。是一个完全的格斗狂人。



冠军
champ



“敌人？全部消灭！
这是最基本的原则！”



チャンプ：
映像裏でたか現役の頃を思い出しちゃったな。
さあ、トレーニングトレーニング！

游戏画面被全部重绘！ 用触笔进行畅快操作！

改变设定 操作简单！

在装配的画面中可以选择想要装配的零件部分，也可以进行把文字变大，或者调整屏幕的亮度等设定。在装配的画面中还可以替换驾驶员。不断调整各部分零件，直到装配到满意为止。而且可以使用按键操作。



セットアップする部品を選択してください。



神秘画面被公开！

这个……是……新系统！？

在得到的画面中，挑选了一张令人感兴趣的战斗画面介绍给大家！在上屏幕出现的是人物的特写镜头，而在下屏幕中出现了“第一次攻击”这样的文字。这到底表示什么呢？